LIGHT SEEKER

Un incantesimo malefico ha evocato un'ombra sulla vallata, portando gli abitanti a fuggire dal villaggio e gli animali ad abbandonare i loro rifugi. Dalla cima di un promontorio, una misteriosa creatura, nota come Buh, ha notato la desolazione del luogo e ha deciso di riportare la luce. Mentre cammina lungo la vallata, Buh usa i suoi poteri magici per cercare e riportare la luce. Mentre l'oscurità si ritrae, gli animali e gli abitanti del villaggio iniziano a fare ritorno, gioendo di nuovo del calore vitale del sole.

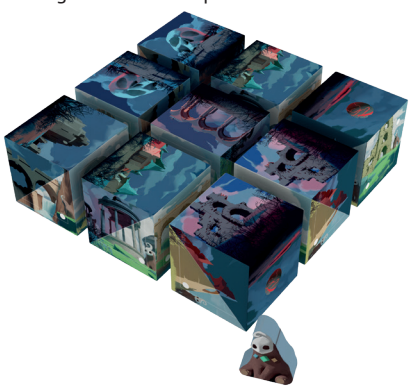
Componenti

9 Cubi Landa

1 Pedina Buh (Segnalino Blocco)

Preparazione

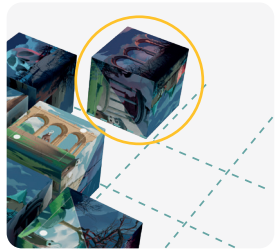
1. Posizionate casualmente i Cubi in una griglia 3x3 con i lati scuri a faccia in su. Orientate la griglia in modo che ci sia un angolo rivolto verso ciascun giocatore. Tra i Cubi dovrebbe esserci un piccolo spazio vuoto.
2. Posiziona il Segnalino Blocco sopra il Cubo centrale.



3. Il giocatore che ha acceso per ultimo una luce è il primo giocatore.
4. A differenza degli altri turni, durante Il primo turno solo un'azione è permessa invece di due.

Concetti chiave

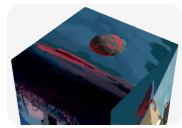
Valle



I Cubi rappresentano la valle, costituita da una griglia senza bordi. I Cubi devono essere sempre allineati con la griglia perché verranno controllati dai giocatori.

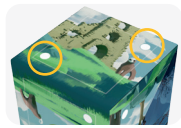
Area Illuminata

Ogni Cubo illuminerà la vallata, portando una specifica quantità di luce in base ai lati che sono scoperti:



I lati Scuri portano 0 Luce.

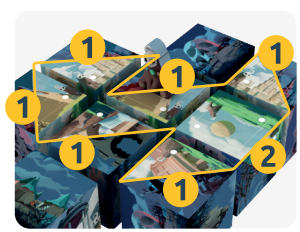
I lati A metà portano 1 Luce.



I lati Illuminati portano 2 Luce.

Un'Area Illuminata è qualsiasi quantità di luce proveniente da un Cubo singolo o da più Cubi che hanno lati illuminati interi (2 Luci) o a metà (1 Luce) adiacenti ortogonalmente tra loro. Il valore di un'Area Illuminata è la somma dei lati illuminati adiacenti (ogni cerchio bianco indica 1 Luce).

Esempio: Area Illuminata con 7 cerchi bianchi



Esempio: Area Illuminata con 8 cerchi bianchi

Spazio Aperto

Ciascun Cubo presenta 4 spazi ortogonalmente adiacenti a esso. Uno spazio che **non** contiene un altro Cubo viene considerato Spazio Aperto.

Gioco

I giocatori si alterneranno i turni, durante i quali controlleranno i Cubi all'interno di una griglia provando a creare un'Area Illuminata con un valore di 7 o più.

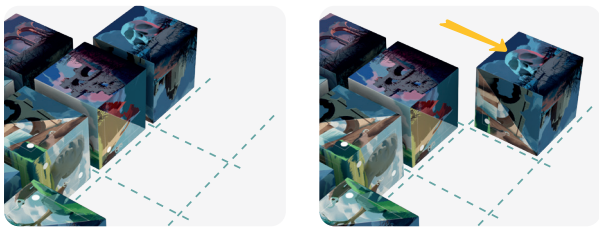
Durante il proprio turno, i giocatori dovranno eseguire esattamente 2 azioni e poi spostare il Segnalino Blocco. Per ogni azione, dovranno scegliere un Cubo che soddisfi i seguenti criteri:

1. Il Segnalino Blocco non si trova sul Cubo scelto.
2. C'è almeno uno Spazio Aperto accanto al Cubo scelto.

Il Cubo scelto deve essere controllato in uno dei seguenti modi:

Far avanzare il Cubo

Spostate il Cubo in uno dei rispettivi Spazi Aperti in modo che non venga girato in alcuna direzione.

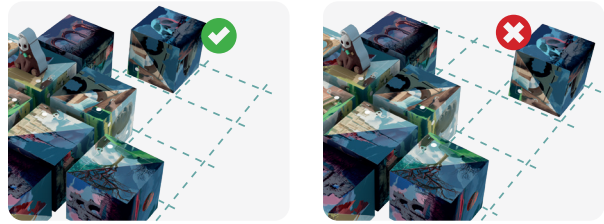


Ruotare il Cubo

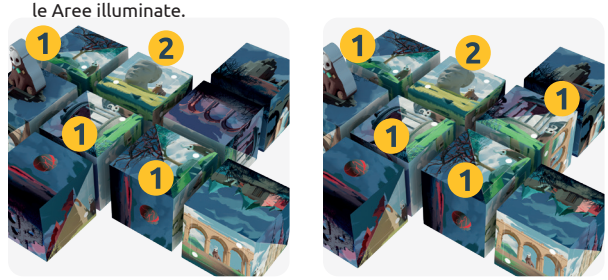
Spostate il Cubo in uno dei rispettivi Spazi Aperti ruotandolo lungo il lato accanto a quello spazio. In questo modo, dopo aver spostato il Cubo, ci sarà sempre un nuovo lato scoperto.

Una volta eseguite le due azioni, **è necessario** soddisfare le seguenti condizioni:

1. Ciascun Cubo sarà adiacente ortogonalmente o diagonalmente ad almeno un altro Cubo.



2. Il valore di Luce totale deve essere superiore a quello di inizio partita. Il valore di Luce totale corrisponde alla somma di tutti i valori di tutte le Aree illuminate.



Esempio: il valore di Luce totale all'inizio del turno è 5. Alla fine del turno, il valore di Luce totale deve essere 6 o più.

Spostare il Segnalino Blocco

Dopo aver eseguito le due azioni, il giocatore attivo deve spostare il Segnalino Blocco su un altro Cubo qualsiasi. A questo punto, il turno finisce.

Vincere la partita

Alla fine di ogni turno, controllate il valore dell'**Area Illuminata più vasta**. Se il valore è di almeno 7, il giocatore che ha appena terminato il suo turno vince la partita!

Riconoscimenti

Autori: Daniel & Julian Danzer
Illustrazioni: Bryn Jones
Direzione artistica: Cristina Aguirre Bisi
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Scouter: Marcello Bertocchi
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González

Progettato da ThunderGryph Games e rilasciato sotto licenza da Studio Supernova

Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com **© 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.**